

# STUDI KOMPARASI DESAIN *USER INTERFACE* PLATFORM STREAMING PADA SMARTPHONE (STUDI KASUS: iQIYI DAN WeTV)

Oleh:

**Dyah Isna Widyastuti<sup>1\*</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Dian Nuswantoro*

**Noor Hasyim<sup>2</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Dian Nuswantoro*

**Auria Farantika Yogananti<sup>3</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Dian Nuswantoro*

[dyahisnawidyastuti@gmail.com](mailto:dyahisnawidyastuti@gmail.com)<sup>1\*</sup> ; [noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id](mailto:noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id)<sup>2</sup> ; [yogananti.au@dsn.dinus.ac.id](mailto:yogananti.au@dsn.dinus.ac.id)<sup>3</sup>

**\*)Corresponding Author**

## ABSTRAK

Kehadiran aplikasi *streaming* menjadi salah satu dampak positif dari kemajuan internet yang semakin berkembang ke arah modern. Hal ini dapat dilihat dari kemudahan pengguna yang dapat mengakses aplikasi melalui smartphone tanpa terbatas jarak dan waktu. Hal yang pertama kali dilihat oleh pengguna yaitu *user interface* (UI) aplikasi yang mana menjadi penghubung interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkomparasi desain antarmuka pengguna aplikasi iQIYI dan WeTV pada smartphone untuk mengukur dan melihat sejauh mana *user interface* (UI) aplikasi dapat digunakan dengan baik. *User interface* pada aplikasi tersebut akan dianalisis secara formal kemudian menggunakan teori *Golden Rules of User Interface Design* oleh Theo Mandel yaitu menempatkan pengguna sebagai kontrol, memudahkan pengguna untuk mengingat, dan konsistensi antarmuka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang didukung dengan observasi dan studi literatur. Hasil yang dihasilkan dalam penelitian yaitu hasil evaluasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan aplikasi, baik dari segi desain antarmuka pengguna ataupun kinerja aplikasi.

**Kata Kunci:** *Desain antarmuka; Golden Rules of User Interface; iQIYI; Platform streaming; WeTV.*

## ABSTRACT

*The presence of streaming applications is one of the positive impacts of the progress of the internet which is increasingly developing in a modern direction. This can be seen from the ease with which users can access the application via smartphone without being limited by distance and time. The first thing the user sees is the application's user interface (UI), which is the interface between the user and the application system. This research aims to compare the UI designs of the iQIYI and WeTV applications on smartphones to measure and see to what extent the application user interface (UI) can be used well. The user interface in the application will be analyzed formally and then use the theory of the Golden Rules of User Interface Design by Theo Mandel, namely placing the user in control, making it easier for the user to remember, and consistency of the interface. This research uses descriptive qualitative methods supported by observation and literature study. The results produced in the research are evaluation results which can be used as consideration in improving the application, both in terms of UI design and application performance.*

**Keywords:** *User interface; Golden Rules of User Interface; iQIYI; Platform streaming; WeTV.*

## A. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi secara modern mendorong terciptanya inovasi dalam bentuk penayangan film yang awalnya melalui layar lebar menjadi penayangan *streaming* secara *online* melalui aplikasi. Aplikasi *streaming* atau disebut dengan SVOD (*Subscription Video On Demand*) merupakan layanan *streaming* film berlangganan yang memfasilitasi pengguna dalam memilih sendiri pilihan tayangan yang ingin ditonton melalui perangkat aplikasi (Al Fakhirah & Sekarwati, 2021). Aplikasi *streaming* memberikan akses yang mudah kepada pengguna karena dapat diakses secara *online* sehingga tidak terbatas dengan jarak dan waktu atau menunggu giliran jam tayang untuk menonton.

Kehadiran aplikasi *streaming* menjadi salah satu dampak positif dari kemajuan internet yang semakin berkembang ke arah modern sehingga dapat dibuka dalam berbagai perangkat salah satunya yaitu melalui *smartphone*. Salah satu aplikasi *streaming* yakni iQIYI dan WeTV. iQIYI merupakan platform *streaming* film asal Tiongkok yang diluncurkan pada tahun 2010 dan resmi hadir di Indonesia sejak 2020. Menurut Frank Ye Tao, VP of Product & User Operation iQIYI mengatakan bahwa iQIYI mengutamakan aksesibilitas agar

konten video yang ada bisa ditonton oleh siapapun (Yuniar, 2021). Sedangkan WeTV merupakan platform *streaming* asal Tiongkok yang berdiri pada tahun 2019 dengan induk perusahaan Tencent Video. Menurut Kaichen Li, Head Of WeTV menyebutkan bahwa WeTV mengutamakan peningkatan kualitas dalam produksi, standar untuk konten yang baik, dan inovasi untuk mengakomodasi selera pelanggan (Mosita, 2023). Kedua aplikasi tersebut menawarkan banyak pilihan konten video seperti drama korea, anime, atau *variety show* yang berasal dari berbagai negara. Kedua aplikasi ini berasal dari negara yang sama dengan perusahaan yang berbeda sehingga *user interface* yang digunakan pun juga berbeda.

*User Interface* merupakan salah satu bagian terpenting dalam perancangan sebuah sistem yang menghubungkan interaksi antara manusia dengan komputer UI (Deli, 2021). Setiap *user interface* dalam aplikasi menampilkan visual yang berbeda sehingga pengalaman pengguna akan mempengaruhi peringkat dalam sebuah aplikasi. Peringkat aplikasi dipengaruhi oleh jumlah pengguna, rating, dan ulasan pada aplikasi. Semakin banyak ulasan baik, semakin tinggi peringkat aplikasi.

Diambil melalui observasi pada bulan November 2023, iQIYI menduduki peringkat #4 dalam aplikasi *playstore* dengan rating 4.5 dari 5.0 dengan 1 juta ulasan dan

telah diunduh oleh lebih 50 juta orang. Berdasarkan data dalam website *similarweb*, periode bulan Agustus 2023 - Oktober 2023 menunjukkan jumlah pengguna secara global iQIYI berjenis kelamin pria lebih banyak dengan persentase 67% dibandingkan pengguna wanita dengan persentase 33% dengan rata kunjungan aplikasi yang mencapai 174 juta pengunjung. Diambil dari komentar dalam kolom komentar aplikasi iQIYI, beberapa ulasan pengguna tentang *user interface* dalam aplikasi ini antara lain yaitu:

- 1) Kurangnya kelompok atau kategori film yang *on-going* atau sedang diputar.
- 2) Muncul *pop up rate* aplikasi ditengah film sehingga mengganggu kenyamanan pengguna saat menonton.
- 3) Fitur *autoplay* yang mengganggu saat pengguna ingin membaca sinopsis film. Beberapa hal tersebut dapat mempengaruhi pengguna dalam penggunaan aplikasi dalam jangka panjang.

Disisi lain, pada bulan November 2023, WeTV menduduki peringkat #2 *Top Grossing Entertainment* di *playstore* dengan rating 3.9 dari 5.0 dan 100 juta pengguna telah berlangganan dalam aplikasi (Wulandari, 2021). Berdasarkan data dalam website *similarweb* pada periode bulan Agustus 2023 – Oktober 2023 menunjukkan jumlah pengguna secara global WeTV berjenis kelamin wanita lebih banyak yaitu 51% dibanding pria dengan persentase 49%

dengan rata kunjungan yang mencapai 28.66 juta pengunjung. Diambil dari komentar dalam kolom komentar aplikasi WeTV, beberapa ulasan pengguna tentang *user interface* dalam aplikasi ini antara lain yaitu:

- 1) Kurangnya kelompok film *on-going* sehingga pengguna kurang mengetahui jadwal tayang film.
- 2) Fitur download sering gagal sehingga pengguna perlu mengunduh ulang film.
- 3) Fitur pencarian judul yang harus sama persis seperti judul aslinya.

Kedua aplikasi tersebut memiliki *user interface* yang mirip dengan membawa konsep yang berbeda sehingga penulis tertarik untuk meneliti dan mengkomparasikan kedua aplikasi tersebut untuk mengukur dan melihat sejauh mana tampilan *user interface* (UI) dalam kedua aplikasi dapat beroperasi dengan baik.

### Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dirumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana studi komparasi desain *user interface platform streaming* iQIYI dan WeTV pada smartphone?

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **a. Teori Komparasi**

Komparasi merupakan penelitian secara deskriptif dengan membandingkan suatu objek dengan objek lain. Komparasi bersifat membandingkan kelompok atau lebih dari satu variabel tertentu. Studi komparasi adalah

bentuk penelitian yang membandingkan antara variabel yang berhubungan untuk menemukan perbedaan dan persamaan dalam objek yang diteliti menggunakan kerangka pemikiran tertentu. Komparasi juga merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan variabel antara kelompok yang satu dengan yang lainnya (Moh.Nazir, 2005).

### **b. Platform Streaming**

*Streaming film* merupakan sebuah cara untuk menikmati film tanpa harus pergi ke bioskop untuk menonton film. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan pengaruh pada kebiasaan orang dalam menonton film secara *online* kapan saja dan dimana saja, salah satunya mengakses aplikasi *streaming* menggunakan *smartphone*. Didukung dengan kemudahan dalam mengakses internet, pengguna dapat dengan mudah menemukan beberapa *platform streaming* yang seperti iQIYI, WeTV, Viu, atau Youku yang masing-masing memberikan pelayanan *streaming* yang bervariasi untuk para pecinta film. Biaya langganan premium pada aplikasi yang relatif mahal tidak menghalangi pertumbuhan aplikasi untuk terus maju dalam setiap tahunnya (Al-shufi & Erfina, 2021).

### **c. User Interface**

*User Interface* merupakan bagian yang pertama kali dilihat pengguna ketika menjalankan aplikasi. Pentingnya *user interface* terhadap pengguna diantaranya yaitu (1) memudahkan interaksi antara pengguna (*user*) dengan

produk (sistem aplikasi). Bila interaksi antara *user* dan aplikasi berjalan dengan baik, maka tujuan pengguna saat menggunakan aplikasi dapat terpenuhi dengan baik (Kathleen et al., 2021). Sebuah aplikasi dapat dikatakan mudah digunakan bila memiliki tampilan yang menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna. Fokus utama dalam desain *user interface* yaitu menghubungkan interaksi pengguna dengan sistem aplikasi melalui tampilan visual yang melibatkan elemen desain seperti warna, gambar, tipografi, ikon, dan tata letak.

Tujuan *user interface* yaitu membuat tampilan menjadi lebih menarik, mudah dipahami, informatif, dan memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi secara efektif. Peran *user interface* dalam berbagai program aplikasi yaitu memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi secara cepat, tepat, dan benar. Menurut Schlatter dalam (Ghiffary et al., 2018), beberapa komponen yang mempengaruhi *user interface*, yaitu :

- 1) *Consistency*: Konsistensi dalam tampilan UI memudahkan pengguna dalam mengenali dan memahami informasi yang tersedia dalam aplikasi.
- 2) *Hierarchy*: Penyusunan tata letak (*layout*) yang disesuaikan dengan hierarki untuk mengarahkan penglihatan pengguna terhadap komponen penting dalam aplikasi.
- 3) *Personality*: Kesan pertama dalam aplikasi

yang menunjukkan karakteristik atau ciri khas sebuah aplikasi.

- 4) *Layout*: Penggunaan tata letak atau penempatan objek dalam UI yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
- 5) *Type*: Penggunaan tipografi atau bentuk huruf yang disesuaikan dengan tujuan pembuatan dan sasaran pada aplikasi.
- 6) *Color*: Penggunaan warna pada setiap objek dalam aplikasi yang menunjukkan kepribadian atau ciri khas aplikasi.
- 7) *Imagery*: Penggunaan gambar, ikon, tipografi, dan lain sebagainya guna menyampaikan informasi dalam aplikasi.
- 8) *Control and Affordances*: Elemen UI yang digunakan untuk berinteraksi dalam sistem aplikasi melalui layar.

Adapun penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang sama menggunakan teori *Golden Rules of User Interface*, antara lain yaitu :

- 1) Penelitian pertama berjudul “Analisis *user interface* Game ‘Baby Buds’ Sub Topik Penyelamat Dalam Gempa Menggunakan Pendekatan *The Golden Rules of User Interface Design*” (Bastian et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *user interface* pada game tersebut menggunakan teori *Golden Rules of User Interface* menggunakan metode kuantitatif-kualitatif dengan didukung observasi pada objek penelitian. Hasil penelitian meng-hasilkan model analisis yang dirumuskan sehingga diharapkan bermanfaat untuk pengembangan game selanjutnya.
- 2) Penelitian berjudul “Evaluasi Aplikasi iJakarta menggunakan Teori *Golden Rules Of User Interface Design*” (Nento, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *user interface* pada aplikasi iJakarta menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, literatur dan teori *Golden Rules of User Interface* untuk mengevaluasi aplikasi dan mengukur tingkat kemudahan *user interface* aplikasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi iJakarta memenuhi ketiga aspek dalam teori tersebut.
- 3) Penelitian ketiga berjudul “Implementasi Model *Golden Rules of User Interface*” (Gusriani & Rohyanti, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain *user interface* aplikasi Sumsel Diary serta mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi menggunakan metode studi literatur yang diperkuat dengan wawancara sederhana dan menggunakan teori *Golden Rules of User Interface*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat dikatakan baik walaupun masih banyak kekurangannya.

### C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif

bersifat deskriptif mengenai desain *user interface* yang baik dalam aplikasi *streaming*. Dalam hal ini, pengumpulan data meliputi observasi dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengamati desain *user interface* pada aplikasi iQIYI dan WeTV.

Tahapan awal dalam penelitian ini adalah melakukan analisa terhadap *user interface* aplikasi *streaming* iQIYI dan WeTV kemudian dilanjutkan dengan analisis menggunakan pendekatan teori *Golden Rules Of User Interface Design* oleh Theo Mandel dengan tujuan untuk mengevaluasi sebuah sistem atau mengukur tingkat kemudahan dalam penggunaan antarmuka oleh pengguna (Yasin & Mz, 2016). Teori ini terbagi menjadi tiga aspek yaitu menempatkan pengguna sebagai kontrol, memudahkan pengguna untuk mengingat, dan konsistensi antarmuka atau *user interface* (UI). Dalam setiap aspek tersebut ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan saat merancang atau membuat desain *user interface* (Rahayuda & Santiari, 2021). Berikut merupakan kriteria yang ada dalam masing-masing aspek, yaitu :

1. Menempatkan pengguna sebagai kontrol  
Dalam hal ini *user interface* sebuah aplikasi menempatkan pengguna sebagai kontrol. Artinya pengguna memiliki kontrol penuh dan memegang kendali untuk melakukan atau memberhentikan tindakan yang dilakukan. Pengguna dapat secara bebas mengakses atau mengeksplorasi menu, fitur, dan navigasi dalam aplikasi. Dalam aspek

pertama ada sepuluh kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain :

- 1) *Modeless*: Menggunakan aplikasi secara bijaksana yang artinya memberi kebebasan pengguna untuk berinteraksi secara bebas melalui *user interface*.
- 2) *Flexible*: Aplikasi dapat digunakan pada berbagai perangkat seperti *smartphone*, tv, laptop dengan mode layar sentuh, *keyboard*, mouse, dan lain sebagainya.
- 3) *Interruptible*: Memperbolehkan pengguna untuk mengubah fokus aplikasi sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi lainnya saat sedang menjalankan aplikasi tersebut.
- 4) *Helpful*: Memberi informasi untuk mengarahkan pengguna saat menjalankan aplikasi.
- 5) *Forgiving: User Interface* dibuat dengan memberikan umpan balik seakan memaafkan seperti misalnya menanyakan kembali “apakah anda yakin”, *forgot password*, dan pertanyaan untuk mengkonfirmasi ulang tindakan pengguna.
- 6) *Navigable: User interface* dibuat dengan navigasi yang baik dan lengkap di setiap halaman.
- 7) *Accesible: User interface* dapat diakses oleh semua kalangan baik yang memiliki *user experience* rendah maupun tinggi.
- 8) *Facilitative: User interface* membuat pengguna mudah menyesuaikan diri dengan tampilan yang ada.

- 9) *Preference*: Memberikan akses kepada pengguna untuk mengatur tampilan UI dalam aplikasi.
  - 10) *Interactive*: Memperbolehkan pengguna untuk memanipulasi objek yang ada di desain UI, hal ini juga berhubungan dengan adanya *feedback* atau timbal balik atas tindakan yang dilakukan.
2. Memudahkan pengguna untuk mengingat *User Interface* aplikasi membantu pengguna dalam mengingat informasi, baik secara visual maupun verbal. Dalam penerapannya, desain pada *user interface* menggunakan ikon-ikon yang familiar, bahasa yang mudah dipahami, dan fitur-fitur yang meringankan pengguna dalam mengingat informasi. Dalam aspek kedua ada sembilan kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain :
- 1) *Remember*: Sistem memori aplikasi yang memudahkan pengguna mengingat informasi penting misalnya seperti *save password* yang ada pada saat *login* aplikasi.
  - 2) *Recognition*: Mengandalkan pengenalan atau pengertian secara visual, bukan ingatan.
  - 3) *Inform*: Memberi informasi berupa apa saja yang tersedia dalam aplikasi.
  - 4) *Forgiving*: Memberi toleransi pada kesalahan yang dilakukan pengguna, seperti misalnya tombol *undo*, *redo*, atau *back*.
  - 5) *Frequency*: Memberikan pintasan yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dengan mudah dan cepat.
  - 6) *Intuitive*: Menawarkan sintak aksi objek yang mana dapat memungkinkan pengguna untuk mempelajari hubungan objek yang satu dengan yang lain.
  - 7) *Transfer*: Menggunakan metafora dunia nyata.
  - 8) *Context*: Memudahkan pengguna untuk mencari informasi dalam kelompok objek atau kategori yang ada dalam aplikasi.
  - 9) *Organize*: Menggunakan visual yang jelas untuk mewakili visualisasi yang relevan dan mudah dimengerti.
3. Konsistensi antarmuka pengguna
- Antarmuka pengguna atau *user interface* dibuat secara konsisten dalam setiap halaman untuk memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna. Hal ini dapat memudahkan pengguna untuk mengenal bentuk tampilan yang mudah dipahami dan terstruktur. Konsistensi dalam tampilan UI berarti pengguna harus melihat informasi secara logis, visual, dan fisik yang sama dalam seluruh tampilan yang digunakan (S.Sridevi, 2018). Dalam aspek ketiga ada lima kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain:
- 1) *Continuity*: Mempertahankan konsistensi desain baik dari segi *background*, *icon*, atau warna yang berkelanjutan.
  - 2) *Experience*: Mempertahankan konsistensi pada desain UI untuk memberi kesan positif dan pengalaman kepada

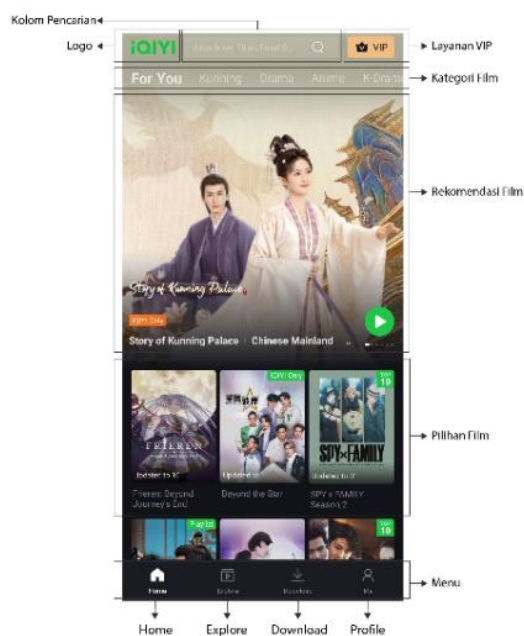
pengguna.

- 3) *Expectations*: Menjaga agar hasil interaksi tetap sama dalam setiap halaman UI, misalnya ukuran *header*, *navigation bar*, atau *icon* dalam aplikasi.
- 4) *Attitude*: Daya tarik visual dan estetika dalam UI aplikasi.
- 5) *Predictable*: Mencerminkan desain yang sesuai dengan identitas iQIYI dengan visualisasi yang mudah dipahami oleh pengguna.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### a. User Interface iQIYI



Gambar 1: Home Page WeTV

Sumber: aplikasi WeTV, diakses pada 28 November 2023

Aplikasi iQIYI memiliki desain *user interface* yang terbagi menjadi empat halaman yaitu *home page*, *explore page*, *download*, dan, *profile page*. Penggunaan *layout* dalam aplikasi ini disusun dengan terstruktur dan sesuai

dengan hierarki atau kepentingan sehingga memudahkan pengguna dalam menemukan informasi. Pada halaman ini terdiri dari beberapa bagian seperti logo iQIYI, kolom pencarian, penawaran VIP, kategori film, rekomendasi film, pilihan film, dan menu atau *navigation bar*. Dalam halaman ini pengguna mudah untuk mencari film yang diinginkan melalui kolom pencarian, kategori, atau pilihan film.

#F0F0F0	#B1B1B1	#818286	#333333	312C2B
#F8D2A1	#F2BF83	#20C649	1B2C25	#121318

Gambar 2: Warna pada desain UI aplikasi iQIYI

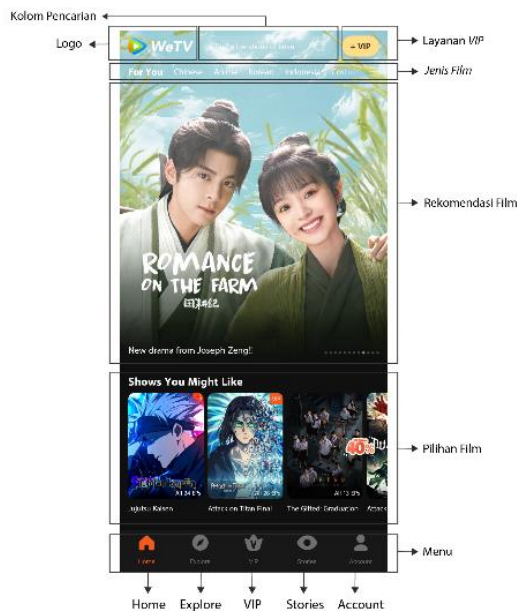
Pada gambar diatas ditampilkan warna-warna yang digunakan dalam aplikasi iQIYI. Aplikasi ini menggunakan perpaduan warna hitam untuk *background* dan warna hijau untuk ornamen sehingga menunjukkan visual yang memberi kesan lebih muda, cerah, penuh energi, dan mengikuti teknologi. Penggunaan *typografi* dalam aplikasi ini menggunakan huruf *sans serif* agar pengguna mudah untuk mengerti informasi yang disampaikan. Aplikasi ini menawarkan beberapa film secara gratis namun harus melewati iklan untuk menikmatinya. Selain itu, juga disediakan layanan VIP untuk pengguna yang ingin berlangganan dalam aplikasi agar mendapat keuntungan yang lebih banyak.

Jenis pengguna pada aplikasi iQIYI terbagi menjadi tiga kategori, antara lain : (1) Penonton iQIYI, yaitu pengguna yang



menggunakan aplikasi untuk menonton video saja meskipun belum menjadi pengguna tetap. (2) Anggota terdaftar iQIYI, yaitu pengguna yang sudah memiliki akun iQIYI tetapi belum menjadi anggota VIP. (3) Anggota VIP, yaitu pengguna yang berlangganan dalam aplikasi sehingga mendapatkan keuntungan yang lebih banyak.

**b. User Interface WeTV**



Gambar 3: Home Page WeTV  
 Sumber: aplikasi WeTV, diakses pada 28 November 2023

Aplikasi WeTV memiliki *user interface* yang terbagi menjadi lima halaman yaitu *home page*, *explore page*, *VIP page*, *stories page*, dan *profile page*. Aplikasi ini menggunakan susunan *layout* dengan *grid system* berbentuk *cards* yang terbagi menjadi tiga kolom dalam bagian jenis film sehingga tampak *simple* dan *clean* namun tetap menampilkan daya tarik visual yang membuat pengguna nyaman untuk melihatnya. Pada halaman ini terbagi menjadi beberapa bagian seperti logo WeTV, kolom

pencarian, penawaran VIP, pilihan jenis film, rekomendasi film, menu atau *navigation bar*, dan berbagai jenis judul film yang dapat dipilih oleh pengguna.

#FFFFFF	#8A898A	#707070	#101010	#1F1F1F
#FDEBB9	#FFDF8A	#F45B1F	#3C1F11	#282828

Gambar 4: Warna pada desain UI aplikasi iQIYI

Penggunaan warna pada aplikasi ini menggunakan warna hitam untuk *background* dan warna oranye untuk ornamen. Hal ini memberi kesan kreatif, percaya diri, dan penuh energi untuk menunjukkan bahwa aplikasi ini menggunakan teknologi untuk kebaikan. Aplikasi ini menggunakan huruf *sans serif* dengan tujuan agar pengguna mudah untuk memahami informasi yang tersedia. Pengguna dapat memilih untuk mengakses film secara gratis dengan melewati beberapa iklan atau berlangganan aplikasi untuk membuka film yang berbayar.

Pengguna aplikasi WeTV terbagi menjadi pengguna reguler dan VIP. Pengguna reguler atau non VIP mendapat akses untuk menjadi pengguna aktif dan dapat menonton film secara gratis dengan melewati beberapa cuplikan iklan. Sedangkan pengguna VIP yaitu pengguna yang membayarkan sejumlah dana untuk menjadi member VIP agar mendapatkan lebih banyak keuntungan, baik berupa layanan atau fitur yang hanya dapat diakses oleh pengguna VIP.

Pembahasan

Dalam penelitian ini dilakukan analisa

menggunakan teori *Golden Rules of User Interface Design* oleh Theo Mandel dalam setiap aspek dan kriteria yang ada, antara lain yaitu sebagai berikut :

1. Menempatkan Pengguna Sebagai Kontrol

a. Aplikasi iQIYI

Pada aspek pertama diartikan bahwa desain *user interface* aplikasi iQIYI mempunyai kontrol penuh dimana pengguna dapat melakukan apa saja untuk berinteraksi, mengakses, mengeksplorasi dan menggunakan fitur serta menu yang tersedia dalam aplikasi. Aplikasi ini dapat dibuka dan digunakan meskipun pengguna belum *login* atau mendaftarkan akun dalam aplikasi. Desain tampilan *user interface* pada aplikasi ini dapat mempermudah pengguna untuk memahami informasi dilihat dari penyusunan *layout* yang rapi, ikon dan juga deskripsi teks yang jelas. Selain itu, pada halaman *home page* terdapat akses cepat dimana pengguna dapat

menonton yang film direkomendasikan tanpa harus mencari judul film.

b. Aplikasi WeTV

Pada aplikasi WeTV pengguna memiliki kontrol penuh dalam mengakses menu, fitur, navigasi dan layanan yang tersedia dalam aplikasi. Aplikasi ini dapat dijalankan oleh pengguna meskipun belum *login* dalam aplikasi. Menu yang ada dalam aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman yang diatur dengan *layout* yang teratur dan sesuai dengan hierarki. Tanda penempatan kontrol pengguna dapat digambarkan dengan akses yang mudah dipahami karena penggunaan *icon* dalam menu aplikasi dibentuk sesuai dengan fungsi dan menggunakan warna yang kontras untuk menunjukkan halaman yang sedang di kunjungi oleh pengguna. Komparasi dalam setiap kriteria pada aspek pertama pada kedua aplikasi, yaitu :

Tabel 1. *Komparasi user interface iQIYI dan WeTV pada aspek pertama menempatkan pengguna sebagai kontrol*

Kriteria	iQIYI	WeTV
1. <i>Modeless</i>	Pengguna dapat bebas berinteraksi dan mengakses fitur atau menu melalui UI aplikasi.	Pengguna dapat mengakses apa saja yang ada dalam aplikasi, baik fitur, menu, atau layanan yang tersedia.
2. <i>Flexible</i>	Pengguna dapat membuka aplikasi tanpa harus <i>login</i> dalam aplikasi.	Pengguna dapat membuka aplikasi dengan akses yang mudah seperti <i>smartphone</i> yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
3. <i>Interruptible</i>	Aplikasi ini biasa diaskes menggunakan mode <i>touchscreen</i> dan memiliki fitur <i>picture in picture</i> sehingga dapat dibuka bersamaan dengan aplikasi lainnya.	Aplikasi ini dapat dibuka secara bersamaan dengan aplikasi lainnya menggunakan fitur <i>picture in picture</i> .
4. <i>Helpful</i>	Informasi dalam aplikasi dijelaskan secara rinci dan jelas untuk mengarahkan pengguna saat menggunakan aplikasi.	Aplikasi ini menggunakan penjelasan yang singkat dan jelas sehingga pengguna mudah untuk memahami informasi yang tersedia.
5. <i>Forgiving</i>	Aplikasi ini memberi umpan balik yang baik terhadap tindakan yang diinginkan pengguna saat melakukan aksi atau membatalkan aksi.	Aplikasi ini memberi umpan balik yang cukup baik dalam setiap perintah yang diberikan pengguna.
6. <i>Navigable</i>	Navigasi dalam aplikasi ini ditunjukkan dengan ikon-ikon yang ada di <i>navigation bar</i> atau menu yang dapat diaskes pengguna untuk memilih halaman dalam aplikasi.	Navigasi dalam aplikasi ini dapat dilihat dari bagian menu atau <i>navigation bar</i> yang digunakan untuk memilih halaman dalam aplikasi.
7. <i>Accesible</i>	Timeline atau transisi antar halaman dalam aplikasi ini cukup baik. Dengan koneksi	Perpindahan antar satu halaman ke halaman lain cukup baik. Namun, terkadang aplikasi ini

	internet yang baik, perpindahan antar halaman pada aplikasi akan cepat tanpa adanya <i>delay</i> .	mengalami <i>buffering</i> atau <i>loading</i> yang lama.
8. <i>Facilitative</i>	Fasilitas aplikasi ini berupa layanan film yang dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki aplikasi dengan koneksi internet yang baik dan stabil.	Fasilitas dalam aplikasi ini ditunjukkan dengan layanan film yang tersedia dan fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam mengakses film.
9. <i>Preferences</i>	Pengguna dapat mengubah data diri, pengaturan bahasa, atau pengaturan lainnya sesuai dengan keinginan pengguna.	Pengguna diberi kebebasan untuk mengatur tampilan sesuai dengan preferensi pengguna.
10. <i>Interactive</i>	Aplikasi iQIYI tidak interaktif karena pengguna tidak dapat memanipulasi atau mengubah objek dalam <i>user interface</i>	Aplikasi WeTV tidak interaktif karena tidak memberi akses untuk mengubah objek yang ada di <i>user interface</i> .

2. Memudahkan Pengguna Untuk Mengingat

a. Aplikasi iQIYI

Pada aspek kedua dapat diartikan bahwa *user interface* aplikasi dapat memudahkan pengguna untuk mengingat hal penting. *User interface* aplikasi iQIYI disajikan dengan lengkap dan jelas untuk mempermudah pengguna memahami bagian-bagian aplikasi tanpa perlu mengingat semua menu yang disajikan. *Layout* disusun secara rapi dan terstruktur sesuai hierarki untuk memudahkan pengguna dalam memahami informasi dengan cepat dan jelas. Penggunaan *icon* yang sederhana dapat membantu pengguna untuk mengingat informasi dengan mudah seperti misalnya fitur *save password* yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan *password* dengan mudah, *history* atau riwayat menonton untuk menyimpan film yang sudah ditonton, dan *list* untuk menyimpan film yang ingin ditonton.

b. Aplikasi WeTV

Pada aplikasi ini, *user interface* aplikasi dibuat dengan sederhana dan menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dipahami dan digunakan. Penggunaan *layout* yang tersusun rapi dan sederhana akan membuat pengguna mengingat bagian-bagian pada setiap halaman yang ada dalam aplikasi. *Icon* yang digunakan juga menggunakan simbol atau gambar yang familiar sehingga pengguna mudah mengenali kegunaan dari *icon* baik yang ada di menu atau fitur-fitur dalam aplikasi seperti fitur *history*, *list*, dan *save password* dapat membantu pengguna dalam menyimpan informasi tanpa harus mengingatnya. Hal ini menunjukkan bahwa *user interface* aplikasi ini cukup membantu pengguna untuk mengingat informasi. Komparasi dalam setiap kriteria dalam aspek kedua pada kedua aplikasi, yaitu :

Tabel 2. Komparasi *user interface* iQIYI dan WeTV pada aspek kedua memudahkan pengguna untuk mengingat

Kriteria	iQIYI	WeTV
1. <i>Remember</i>	Fitur-fitur seperti <i>save password</i> atau <i>history</i> dapat mempermudah pengguna untuk mengingat informasi.	Penggunaan kalimat dan kata yang familiar sehingga mudah dikenali dan dipahami oleh pengguna.
2. <i>Rekognition</i>	Pengaplikasian poster film yang disusun dengan <i>layout</i> yang rapi dan terstruktur sehingga memudahkan pengguna dalam mengingat film yang ditonton, baik dari gambar atau judulnya.	Dalam halaman <i>home page</i> , film disusun secara terstruktur dengan gambar yang sesuai dan relevan guna membantu pengguna dalam mengingat film-film yang tersedia dalam aplikasi.
3. <i>Inform</i>	Menyajikan informasi yang relevan dan sesuai dengan topik atau layanan yang disediakan.	Memberikan informasi dengan warna, ikon, dan teks yang jelas dan mudah dipahami.
4. <i>Forgiving</i>	Ikon-ikon dalam navigasi yang tersedia	Aplikasi ini memberikan toleransi kesalahan

	seperti tombol <i>back</i> yang membantu pengguna untuk kembali ke halaman sebelumnya.	kepada pengguna seperti tombol <i>back</i> yang mengembalikan pengguna ke halaman sebelumnya.
5. <i>Frequency</i>	Akses cepat dalam aplikasi yang digunakan sebagai pintasan untuk menonton film dengan cepat tanpa mencari judul.	Dalam halaman beranda, aplikasi ini menyediakan beberapa pilihan film yang dapat dipilih pengguna.
6. <i>Intuitive</i>	Aplikasi ini cukup intuitif karena menggunakan perpaduan warna hitam dan hijau untuk menarik perhatian dan memicu pengguna untuk menjelajahi UI aplikasi	Aplikasi ini cukup intuitif dengan tata letak yang sederhana dan penjelasan yang singkat sehingga membantu pengguna saat menggunakan aplikasi.
7. <i>Transfer</i>	Transisi <i>user interface</i> mudah dikenali meskipun pengguna berpindah ke halaman lain.	Perpindahan antara halaman yang satu dengan yang lain sudah baik dan mudah dikenali baik dari segi bentuk maupun tampilan.
8. <i>Context</i>	Kelompok kategori terlihat rapi dan terstruktur menggunakan layout <i>tabs</i> agar pengguna mudah untuk memilih film sesuai dengan kategori yang tersedia.	Kelompok film menggunakan <i>layout</i> yang sederhana dan sesuai dengan hierarki sehingga pengguna mudah untuk mencari film sesuai dengan kategori yang diinginkan.
9. <i>Organize</i>	Desain UI aplikasi ini menggunakan visual yang jelas dan relevan dengan penjelasan yang rinci sehingga mudah dimengerti dan menarik perhatian.	Penggunaan <i>layout</i> yang sederhana, warna yang sesuai, dan intensitas huruf yang jelas memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi.

### 3. Konsistensi *User Interface*

#### a. Aplikasi iQIYI

Penggunaan *user interface* yang konsisten pada aplikasi ini ditunjukkan dari penggunaan warna yang selaras, dan konsep desain yang berkelanjutan di setiap halaman. Penggunaan warna sebagai ornamen berwarna hijau karena menjadi ciri khas dari logo iQIYI yang berwarna hijau. Selain itu, bentuk *icon* yang digunakan juga memiliki ukuran dan warna yang konsisten dalam setiap halaman untuk menunjukkan bahwa *user interface* aplikasi ini sudah konsisten.

#### b. Aplikasi WeTV

Penggunaan desain *user interface* yang konsisten dapat dilihat dari penggunaan warna *background* yang berwarna hitam, ikon yang sudah cukup familiar, dan warna teks yang memiliki intensitas yang sama pada setiap halaman. Tata letak pada bagian *navigation* bar menggunakan posisi, *icon*, dan warna yang sama di setiap halamannya. Selain itu, penggunaan warna ornamen yang berwarna oranye juga menjadi ciri khas aplikasi WeTV dalam memperlihatkan bahwa aplikasi ini konsisten. Komparasi dalam setiap kriteria dalam aspek ketiga pada kedua aplikasi, yaitu :

Tabel 3. *Komparasi user interface iQIYI dan WeTV pada aspek ketiga konsistensi user interface*

Kriteria	iQIYI	WeTV
1. <i>Continuity</i>	Aplikasi ini menggunakan konsep yang berkelanjutan dengan warna <i>background</i> hitam dengan warna hijau sebagai ornamen untuk menonjolkan bagian penting.	Penggunaan konsep yang berkelanjutan dengan warna ornamen oranye sebagai <i>highlight</i> untuk menonjolkan bagian yang penting.
2. <i>Experience</i>	Dapat dilihat dari warna teks yang menggunakan intensitas atau ketebalan yang mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menerima informasi yang ada dalam aplikasi.	Dapat dilihat dari penggunaan warna dan intensitas teks yang berbeda sesuai dengan tujuan dan fungsinya.
3. <i>Expectations</i>	Penggunaan ikon, teks, dan warna yang konsisten dalam setiap halaman untuk memudahkan pengguna saat mengeksplorasi	Konsisten dalam penggunaan ikon, tipografi, dan warna yang relevan agar pengguna mudah untuk mengingat bentuk dan kegunaannya.

	UI aplikasi.	
4. <i>Attitude</i>	Daya tarik dan estetika yang memiliki kesan yang modern dan unik identik dengan warna hijau.	Daya tarik dan visual yang menunjukkan kesederhanaan dengan warna yang digunakan dan <i>whitespace</i> dalam desain yang berkesan bersih
5. <i>Predictable</i>	Pada aplikasi ini terlihat dari desain UI yang mencerminkan desain iQIYI	Pada aplikasi ini ditunjukkan dengan desain UI yang cukup mencerminkan identitas WeTV.

## E. KESIMPULAN

### Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan pendekatan yang dilakukan melalui teori *Golden Rules Of User Interface Design* memang belum menghasilkan solusi yang sempurna. Namun dapat dikatakan bahwa komparasi antara aplikasi iQIYI dan WeTV memiliki kesamaan dalam hal tata letak atau *layout* aplikasi. Walaupun kedua aplikasi ini berasal dari negara yang sama Tiongkok, keduanya memiliki konsep UI yang berbeda dengan iQIYI yang berkesan lebih modern dan WeTV berkesan sederhana dan bersih. Kedua aplikasi tersebut memiliki tampilan *user interface* (UI) dengan konsep yang berbeda sehingga mempengaruhi kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi.
2. Komparasi pada UI aplikasi iQIYI dan WeTV sudah memenuhi dalam ketiga aspek yang ada di teori *Golden Rules Of User Interface Design* dengan beberapa kelebihan dan kekurangan pada masing-masing aplikasi yang perlu dipertahankan dan diperbaiki, yaitu sebagai berikut:

1.) Kelebihan dan kekurangan iQIYI :

a. Kelebihan:

Aplikasi ini memiliki desain UI yang menarik dan *user friendly* dengan penyusunan *layout* yang tertata dan mencirikan identitas iQIYI. Selain itu juga menggunakan warna yang menarik dengan warna hijau sebagai *highlight* untuk menunjukkan bagian yang penting sehingga pengguna mudah dalam mengerti informasi yang diberikan.

b. Kekurangan:

Dalam aplikasi ini belum memiliki fitur *on-going* atau jadwal film yang sedang diputar sehingga pengguna harus mengecek *update* film dalam aplikasi secara berkala. Selain itu, banyak video yang terkunci sehingga pengguna perlu berlangganan dalam aplikasi. Adapun hal lainnya yang mengganggu kenyamanan pengguna saat menonton film seperti *pop up rate* aplikasi yang muncul di tengah film dan fitur *autoplay* yang berputar saat pengguna ingin membaca sinopsis film.

2.) Kelebihan dan kekurangan WeTV :

a. Kelebihan:

Aplikasi ini memiliki desain UI yang sederhana dengan penggunaan warna

dan huruf yang konsisten serta tata letak yang tersusun rapi dan menggunakan bahasa yang singkat dan jelas sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

b. Kekurangan:

Kurangnya fitur *on-going* atau jadwal film sehingga pengguna perlu mengecek film secara berkala. Adapun dalam aplikasi ini juga sering terjadi *buffering* atau loading yang lama saat membuka film. Selain itu, dalam fitur unduh/*download* sering gagal sehingga pengguna perlu mengulang lagi untuk mengunduh film yang diinginkan.

3. Pendekatan teori *Golden Rules Of User Interface Design* oleh Theo Mandel dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau rujukan untuk pembuatan aplikasi berikutnya agar sesuai dengan prinsip dasar yang ada dalam *user interface*.

#### Saran

Dengan tampilan *user interface* pada kedua aplikasi memudahkan pengguna untuk dapat mengeksplorasi dan menggunakan fitur dalam aplikasi. Melalui evaluasi menggunakan teori *Golden Rules Of User Interface Design* oleh Theo Mandel dapat diketahui bahwa kedua aplikasi tersebut dapat menempatkan pengguna sebagai kontrol yang dapat secara bebas berinteraksi dengan *user interface* aplikasi, mempermudah pengguna untuk mengingat, baik dari penggunaan bahasa, warna, dan ikon yang mudah untuk diingat dan dikenal,

dan konsisten dalam penggunaan ikon, layout, warna yang selaras dalam setiap halaman. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan dan kendala dalam aplikasi ini sehingga perlu dilakukan evaluasi untuk perbaikan selanjutnya pada *user interface* maupun kinerja aplikasi.

#### F. DAFTAR PUSTAKA

- Al-shufi, M. F., & Erfina, A. (2021). Sentimen Analisis Mengenai Aplikasi Streaming Film Menggunakan Algoritma Support Vector Machine Di Play Store. *Sismatik*, 156–162.
- Al Fakhirah, A., & Sekarwati, K. A. (2021). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi WETV Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 21(4), 579–586.
- Bastian, H., Yanuarsari, D. H., Sulaiman, A. M., & Taufik, M. (2022). Analisis User Interface Game “Babybus Kids” Sub Topik Penyelamat dalam Gempa menggunakan Pendekatan The Golden Rules Of User Interface Design. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 399–409.  
DOI:<https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.7321>
- Deli, D. (2021). Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(1), 9–20.  
DOI:<https://doi.org/10.30871/jaic.v5i1.2749>
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi OIride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), 143-148.

DOI:<https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>

Gusriani, M., & Rohyanti, S. (2023). Implementasi Model Golden Rules Of User Interface Design Oleh Theo Mandel Pada Aplikasi Diary Sumsel. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 12(1), 80–87.

Kathleen, A., Sutanto, R. P., & P. K., A. (2021). Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 121–131.

Mandel, T. (1997). *Golden Rules of User Interface Design*. New York: Jhon Wily & Sons.

Moh.Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Surabaya: Ghalia Indonesia.

Mosita. (2023, September). *WeTV Semakin Mewarnai Tontonan di Indonesia*. Rri.Co.Id. Diakses pada 1 Oktober 2023. Diambil dari: <https://www.rri.co.id/hiburan/379378/wetv-semakin-mewarnai-tontonan-di-indonesia#:~:text=Berbagai strategi dan inovasi ini,pada 2022 berdasarkan jumlah pengunduh.>

Nento, K. (2019). Evaluasi Aplikasi Ijakarta Menggunakan Teori Goldenrules Of User Interface Design Theo Mandel. *Jurnal Teknolgi Informasi Indonesia*, 4(1), 7–17.

DOI:<https://doi.org/10.30869/jtii.v4i1.372>

Rahayuda, I. G. S., & Santiari, N. P. L. (2021). Evaluasi Desain Antarmuka Sistem Informasi Bencana Menggunakan Aturan Theo Mandel I. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(3), 579–586.

Wulandari, D. (2021, August). *Strategi WeTV Garap Pasar Streaming Video di Indonesia*. Mix.Co.Id. Diakses pada 1 Oktober 2023. Diambil dari: <https://mix.co.id/marcomm/brand-insight/marketing-strategy/strategi-wetv-garap-pasar-streaming-video-di-indonesia/>

Yasin, A., & Mz, Y. (2016). Evaluasi Web

Ujb Menggunakan Golden Rules of User Interface Design Theo Mandel. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*. 79–84.

Yuniar, N. (2021, Mei). *Platform streaming iQiyi hadirkan teknologi live subtitle*. Antaranews. Diakses pada 1 Oktober 2023. Diambil dari: <https://www.antaranews.com/berita/2143138/platform-streaming-iqiyi-hadirkan-teknologi-live-subtitle>

